WIZARD WARZ™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE:
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK:
Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

SPECTRUM CASSETTE:
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM +3 DISK:
Insert disk, turn on the computer and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE:
Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK:
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

ATARI ST DISK:
Turn on the computer, insert disk and game will load and run automatically. When game ends the disk will automatically re-boot.

CASSETTE USERS:
Please take note. Wizard Warz is a multiload game, therefore once a level has loaded, stop the cassette recorder. When you have completed a level press **PLAY** to load the next level. If you fail to complete either level 2 or level 3 and wish to play the game again, rewind the tape and press **PLAY**. You will restart the game from level 1.

OBJECTIVE

The Player starts as a "junior" wizard with relatively little power and few spells to start the game with. His ultimate aim is to become the chief wizard by beating the seven greatest magicians in the world.

When a monster is close its picture is displayed on the right hand side of the screen. The player picture on the left hand side is always visible, there are three different player illustrations showing at which level play has reached. When the player comes into contact with a monster in levels one and three, or selects a monster in level two, a combat arena is displayed in place of the map. The combat arena shows the player and enemy sprites and has obstacles in the form of holes in the patterned playing area.

Combat shows the two forms. The player and monsters cast and throw spells (monsters are also able to cause damage by touching the player character).

Spells can alter the vision of the target making movement and combat more difficult, cause damage to the target, prevent damage from some enemy attack, delete or steal enemy spells, alter the movement ability of the target.

The player or monster has a limited maximum number of spells. As he progresses, the player will fill up his spellbook and will have to make certain decisions as to which spells are most useful. This will depend on how skilfully the game is played. Both the player and his enemies have energy in three areas being used up by movement and spells:

PHY – PHYSICAL, SPI – SPIRITUAL, MEN – MENTAL. Energy may be regained during the game in a number of ways, such as eating food, winning combats and by transferring from category to category.

LEVEL 1

The player moves around a large scrolling map on which are found seven cities and six monsters. Each monster is a treasure guardian and each treasure belongs to a city. When the player visits a city for the first time he will receive one food, if the player returns a treasure to the city to which it belongs he will get two food. When all six treasures have been returned to the relevant cities the player can go to the second level by visiting the seventh city.

LEVEL 2

A series of combats which are intended to decide if the player is suitable to challenge the seven wizards. This level will allow the player to gain more spells which will be needed in the final battles. There are approximately 30 different monsters on this level that have widely differing strengths and vulnerabilities. Three of the monsters each have in their possession a magic item that any wizard must possess and only when these have been gained can the player proceed to the third and final level. The player can choose to combat the monsters in any order and as he gets to know the game, the player may decide not to fight certain monsters at all, if his strategy or style of play does not use the spell that a monster will give him as a reward for victory.

LEVEL 3

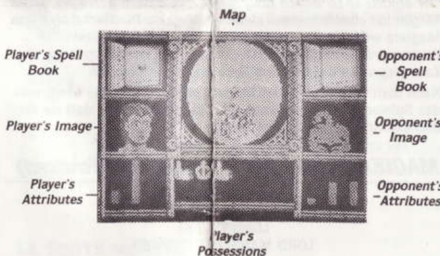
This level will take the player in turn to the strongholds of the seven wizards. The player will explore the wizards' den and encounter the creatures that the wizard in question keeps as guards, these monsters are new and unfamiliar to him. Eventually when the guardians have been defeated the player will meet and fight the wizard. The wizards are arranged in order of toughness.

GAME PLAY CONTROLS

JOYSTICK PORT 1
FIRE – Cast spell (View next monster in part 2, selection phase).

KEYS
S – Select Page of Spell Book.
E – Eat food (get max PHY) or Enter combat from solution phases in level 2.
T – Transfer MEN to 2 SPI.
X – Erase current spell (or accept victory prize displayed).
V – Reject victory prize when displayed.
F – Transfer 1 SPI to 2 PHY
HELP key (Atari ST only) – Displays available options.

SCREEN LAYOUT



LEVEL 1

a. To begin your conquest you *must* select four spells. Once these have been selected you can start.

Available spells are displayed sequentially on the right hand spell book.

Press **FIRE** to get the spell displayed currently.

Press **S** to turn own spell book to a blank page before making a selection.

Press **X** to drop an unwanted spell.

When the player has four spells press **E** to continue to the game.

You will find yourself on a rolling landscape. You can explore the landscape and will find a variety of terrain as well as towns and monsters. (Monsters are represented as figures). To fight a monster place yourself near it. To visit a town walk through it. Once you have fought and beaten a monster you will be rewarded with an item.

b. Collect and return six items (CHALICE, ORB, SWORD, CROWN, KEY AND ERMINE) to their correct towns, then go to the seventh town to set sail for LEVEL 2.

PHY points are deducted at a rate determined by the type of terrain currently occupied by the player.

VISITING TOWNS

Visiting the (unidentified) port has no effect unless all six items have been returned. Visiting a town, other than the port, for the first time without the relevant item, the player gets one food.

If the player visits with the relevant item, it is exchanged for two food.

There are six monsters to be found on the map, each possessing one of the six items.

COMBAT

Unless a player has cast 'FLY' he will fall through gaps in the combat map, suffering PHY damage and leaving the combat.

The player will receive no contact damage, but all opponents will reduce his PHY and/or SPI to some extent on contact.

The player will die if any of his attributes fall to zero.

Press **FIRE** to start a new game. (Level 1 only)

Monsters are killed if any of their three attributes fall to zero. Note that most monsters begin combat with one or more of their attributes already at zero, this means that they are immune to damage in these categories and do not count them in the above condition.

LEVEL 2

N.B. Once defeated, a monster may not be re-selected.

a. SELECTION PHASE: Press **FIRE** to view monsters and **E** to enter combat with it.

b. When the player kills a monster, he will be rewarded with one of the following:

1. A SPELL – displayed on the right hand spell book.
   Use **S** to turn own spell book to a blank page or unwanted spell. Then either press **X** to accept – the spell will then be copied to the current page of the spell book (any spell already on that page is lost) or press **V** to reject it, getting an appropriate attribute bonus as compensation.
   N.B. A spell cannot be accepted if the spell book is on the familiar page.
2. A FAMILIAR – displayed on the right hand spell book.
   Either press **X** to accept it (any current familiar is lost) or press **V** to reject it, getting an appropriate attribute bonus as compensation.
3. COMPLETE REJUVENATION – (i.e. to 46 pts) in one attribute category.
4. AN ITEM – added immediately to the player's inventory.

Three items: A WAND, RING AND DAGGER, are required before you may proceed to Level 3.

FAMILIARS – displayed automatically at start of each combat:

CREATURE	EFFECT
Cat	Owner ignores STUN
Crow	Owner always has MAXIMUM VISION
Rat	Owner ignores FEAR
Frog	Owner ignores FORGET

LEVEL 3

The player must defeat seven Mages in order.

Each Mage also has a familiar. A Mage's attributes are NOT REDUCED by his own SPELL CASTING only by damage received by the player's spells.

After defeating a Mage, the player's attributes will, if not already sufficient, be increased to match those of his next opponent.

MAGES (in order of appearance)

WOLF LORD
BEAR LORD
IMP LORD
OGRE LORD
GRYPHON LORD
CRYSTAL LORD
DRAGON LORD

MONSTERS

KEY:
P – PHYSICAL, S – SPIRITUAL, M – MENTAL

CREATURE	MAIN ATTR	SPELLS	CONTACT DAMAGE
WEREWOLF	P/S MED	2	MEDIUM
SNAKE	P/M LOW	1	MEDIUM
SCORPION	P MED	0	MEDIUM
GT SPIDER	P LOW	1	LOW
TRIFFID	M V. HI	4	V. LOW
YETI	P HI	2	MEDIUM
TROLL	P V. HI	6	MEDIUM
VAMPIRE	S V. HI	6	V. HIGH
SORCERESS	M HI	10	V. LOW
APE	P MED	0	LOW
GT LEECH	P V. HI	1	MEDIUM
GT TOAD	P MED	1	MEDIUM
GT WASP	P V. LOW	0	LOW
UNICORN	M HI	6	HIGH
WARRIOR	P HI	1	MEDIUM
SKELETON	S MED	2	HIGH
SPIRIT	S HI	5	HIGH
GLOPMAN	P HI	2	MEDIUM
RATMAN	P MED	2	LOW
EYEBALL	ALL LOW	5	V. LOW
AMAZON	P/M MED	1	MEDIUM
MINOTAUR	P HI	4	MEDIUM
ZOMBIE	S MED	1	HIGH
GORGON	ALL LOW	5	HIGH
FIRE ELEMENTAL	P V. HI	2	MEDIUM
HARPY	P MED	2	LOW
GT CENTIPEDE	P MED	0	V. LOW
GT RAT	P V. LOW	0	V. LOW
GENIE	M MED	7	V. LOW
SPHERE	M HI	4	V. LOW
ARMOUR	P V. HI	2	MEDIUM
MUMMIE	S HI	3	V. HIGH
INSECT MAN	P HI	3	MEDIUM
DWARF	M V. HI	1	LOW
ELF	M MED	3	LOW
BLADES	M LOW	1	MEDIUM
CRYSTAL MAN	P V. HI	5	MEDIUM
BEAR	P HI	0	MEDIUM
WOLF	P LOW	0	LOW
DRAGON	ALL V. HI	7	MEDIUM
GRYPHON	P V. HI	4	LOW
OGRE	P V. HI	2	MEDIUM
FIRE IMP	P MED	1	LOW
MAGE	? ???	10	LOW

SPELLS

KEY:
M – MISSILE, R – RING OF PROTECTION, I – INSTANT
s – SPIRITUAL POINTS, p – PHYSICAL POINTS, m – MENTAL POINTS

PHYSICAL SPELLS

IMAGE	NAME	COST	TYPE	EFFECT
	Slow	1p	M	Slow target rate for ? seconds
	Fireball	2p	M	-6 physical
	Icy Blast	2p	M	-6 physical
	Rock Shower	2p	M	-6 physical
	Magic Missile	1p	M	-6 physical
	Spit	2p	M	-3 physical
RED	Wall of Fire	5p	R	Stops missile PHY damage but not contact PHY damage. Can be destroyed by rock shower. damage -3 PHY on contact.
BLUE	Wall of Ice	5p	R	Stops all PHY damage. Destroyed by Fireball.
GREY	Wall of Stone	5p	R	Stops all PHY damage. Destroyed by icy blast

SPIRITUAL SPELLS

IMAGE	NAME	COST	TYPE	EFFECT
	Far Vision	2s	I	Increases vision radius
	Blind	1s	M	Reduces vision radius
	Fear	1s	M	Retreats target
	Evil Eye	1s	M	-3 spiritual
	Heavenly Bolt	1s	M	-3 spiritual
	Protection/Evil	4s	R	Stops all SPI damage

MENTAL SPELLS

IMAGE	NAME	COST	TYPE	EFFECT
	See Invisible	1m	I	Enables the player to see invisible adversaries
	Invisible	4m	I	Renders the player invisible
	Teleport	1m	I	Player: Leave combat/ Monster: re-position
	Fly	6m	I	Allows player to pass over holes in the combat screen
	Mindwrack	1m	M	-3 mental
	Stun	1m	M	Immobilise target for ? secs.
	Neutralise Magic	6m	M	-6 mental, destroys rings, cancels 'Slow' on caster
	Forget	3m	M	Opponent forgets spell (i.e. the spell is lost)
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] spell, if stopped by mirror get mirror. NB Steal spell will not work if your spell book is full, 'evil eye' cannot be stolen.
	Tower of Will	4m	R	Stops all mental spells except 'Neutralise Magic'
	Mirror	6m	R	Caster of incoming spells suffers the result (destroyed by 'Neutralise Magic')

WIZARD WARZ™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE:
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

CBM 64/128 DISQUE
Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM CASSETTE:
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM +3 DISQUE:
Introduisez le disque, mettez l'ordinateur sous tension et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC CASSETTE:
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

AMSTRAD CPC DISQUE:
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST DISQUE:
Mettez l'ordinateur sous tension, introduisez le disque et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Quand le jeu se termine, le disque sera relancé automatiquement.

UTILISATEURS DE CASSETTE:
Veuillez noter que Wizard Warz se charge en plusieurs étapes, donc des qu'un ne vous s'est chargé, arrêtez l'enregisteur. Quand vous aurez terminé un niveau, appuyez sur PLAY pour charger le prochain niveau. Si vous ne réussissez pas à compléter ou niveau 2 ou niveau 3, et que vous voudriez rejouer, rembobinez la cassette et appuyez sur PLAY. Vous recommencerez du niveau 1.

L'OBJET

Le joueur commence en tant que magicien "junior" avec relativement peu de pouvoir et peu de sorts. Son but est de devenir le maître magicien en battant les sept plus grands magiciens du monde.

Quand un monstre est tout près, sa photo est affichée sur la droite de l'écran. La photo du joueur à gauche de l'écran est toujours visible. Il y a trois différentes illustrations du joueur montrant le niveau atteint dans le jeu. Lorsque le joueur entre en contact avec un monstre dans les niveaux une et trois ou lorsqu'il sélectionne un monstre dans la deuxième niveau, une arène de combat est affichée au lieu de la carte. L'arène de combat montre les elfes du joueur et de l'ennemi et contient des obstacles sous la forme de trous dans la zone de jeu dessinée.

Le combat a deux formes. Le joueur et les montres jettent des sorts (les monstres peuvent aussi causer des dégâts en touchant le caractère du joueur). Les sorts peuvent modifier la vision de l'objectif, rendant le mouvement et le combat plus difficiles, causer des dégâts à l'objectif, empêcher qu'une attaque ennemie ne cause de dégâts, effacer ou voler les sorts ennemis, modifier la capacité de mouvement de l'objectif.

Le joueur ou le monstre ont un nombre maximum limité de sorts. A mesure qu'il progresse, le joueur remplira son livre de sorts et devra prendre certaines décisions quant aux sorts les plus utiles. Ceci dépendra du niveau technique auquel se joue le jeu. Le joueur et ses ennemis ont de l'énergie dans trois zones que le mouvement et les sorts épuisent:

PHY – PHYSICAL, SPI – SPIRITUAL, MEN – MENTAL. L'énergie se récupère de plusieurs manières pendant le jeu, par exemple en mangeant de la nourriture, en gagnant des combats et en passant d'une catégorie à l'autre.

NIVEAU 1

Le joueur se déplace autour d'une grande carte qui défile et sur laquelle se trouvent sept villes et six monstres. Chaque monstre est un gardien de trésor et chaque trésor appartient à une ville. Chaque fois que le joueur visite une ville, il recevra une nourriture. S'il rend à une ville un trésor qui lui appartient, il recevra deux nourritures. Une fois les six trésors rendus aux villes auxquelles ils appartiennent, le joueur peut alors passer au deuxième niveau en visitant la septième ville.

NIVEAU 2

Une série de combats dont le but est de décider si le joueur est en mesure de défier les sept magiciens. Ce niveau permettra au joueur de gagner d'avantage de sorts dont il aura besoin dans les dernières batailles. Il y a dans ce niveau environ 30 monstres différents, ayant des forces et vulnérabilités très différentes. Trois des monstres possèdent chacun un article magique que tout magicien doit avoir. Ce n'est que lorsque le joueur se sera emparé de ces articles qu'il pourra passer au troisième et dernier niveau. Le joueur peut choisir de combattre les monstres dans n'importe quel ordre. A mesure qu'il se familiarise avec le jeu, le joueur peut décider de ne pas du tout combattre certains monstres si sa stratégie ou son style de jeu n'utilise pas le sort qu'un monstre lui fournira comme récompense pour une victoire.

NIVEAU 3

Ce niveau emmènera le joueur à chacun des fiefs des sept magiciens. Le joueur explorera le repaire des magiciens et rencontrera les créatures que le magicien concerné utilise comme gardes. Ces créatures sont nouvelles et ne lui sont pas familières. Une fois les gardiens défaits, le joueur rencontrera et combattra le magicien. Les magiciens sont classés par ordre de robustesse.

COMMENT JOUER
LES COMMANDES

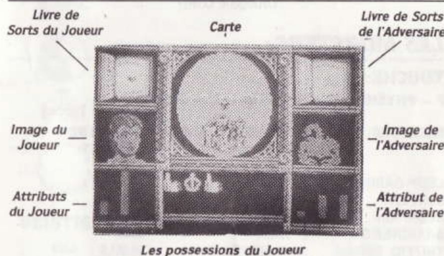
MANCHE A BALAI SUR ENTREE 1.
FEU – Jetez un sort (Visonnez le prochain monstre dans la niveau 2, phase de sélection).

LES TOUCHES

S – Sélectionnez la page du livre de sort.
E – Mangez la nourriture (prenez le maximum de PHY) ou entrez en combat des phases de sélection dans le niveau 2.
T – Transférez MEN à 2 SPI.
X – Effacez le sort en cours. (ou acceptez le prix de la victoire affiché).
V – Rejetez le prix de la victoire quand il est affiché.
F – Transférez 1 SPI à 2 PHY.

La touche **HELP** (Atari ST seulement) affiche les options disponibles.

ORGANISATION DE L'ECRAN



NIVEAU 1

a. Pour commencer votre conquête, vous *devez* sélectionner quatre sorts. Une fois ceux-ci sélectionnés, vous pouvez commencer.

Les sorts disponibles sont affichés en séquences sur le livre de sorts de droite.

Appuyez sur **FEU** pour avoir le sort affiché couramment.

Appuyez sur **S** pour tourner votre propre livre de sorts à une page vide avant de faire une sélection.

Appuyez sur **X** pour laisser tomber un sort que vous voulez pas.

Quand le joueur obtient quatre sorts, appuyez sur **E** pour continuer le jeu.

explorer le paysage et vous trouverez une variété de terrains tels que les villes et les monstres (les monstres sont représentés par des figures). Pour combattre un monstre, placez-vous à côté de lui. Marchez à travers une ville pour la visiter. Lorsque vous battez un monstre, vous recevez un article.

VISITE DES VILLES

Le fait de visiter le port (non identifié) n'a aucun effet si les six articles n'ont pas été rendus.

En visitant une ville, autre que le port, pour la première fois et sans l'article approprié, le joueur obtient une nourriture.

Si le joueur fait une visite avec l'article approprié, cet article est échangé contre deux nourritures.

Vous devez trouver sur la carte six monstres, chacun possédant un des six articles.

LE COMBAT

Si le joueur n'a pas jeté le 'FLY', il tombera à travers les failles de la carte de combat, subissant ainsi des dégâts PHY et quittant le combat. Le joueur ne subira pas de dégâts de contact mais tous les adversaires réduiront son PHY et/ou son SPI au contact, dans une certaine mesure.

La joueur mourra si l'un de ses attributs tombe à zéro.

Appuyez sur **FEU** pour commencer un nouveau jeu. (niveau 1).

Les monstres sont tués si l'un de leurs trois attributs tombe à zéro. Notez que la plupart des monstres commencement avec un ou plusieurs de leurs attributs déjà à zéro. Ceci signifie qu'ils sont immunisés contre les dégâts dans ces catégories. Ne les comptez pas dans cette condition.

NIVEAU 2

N.B. Une fois défait, un monstre ne peut pas être resélectionné.

a. PHASE DE SELECTION. Appuyez sur **FEU** pour visionner les monstres et sur **E** pour entrer en combat avec l'un d'eux.

b. Quand le joueur tue un monstre, il reçoit en récompense l'un des articles suivants:

1. Un SORT – affiché sur le livre de sorts de droite.
   Utilisez **S** pour tourner votre propre livre de sorts à une page vierge ou à sort indésirable.
   Puis, soit appuyez sur **X** pour l'accepter – le sort est alors copié sur la page courante du livre de sorts (tout sort se trouvant déjà sur cette page est perdu), soit appuyez sur **V** pour le rejeter et obtenir en compensation un attribut approprié.
   N.B. Un sort ne peut pas être accepté si le livre de sorts est à la page 'familiar'.
2. Un FAMILIAR – affiché sur le livre de sorts de gauche.
   Soit appuyez sur **X** pour l'accepter (tout familiar courant est perdu) soit appuyez sur **V** pour le rejeter et obtenir en compensation un attribut approprié.
3. RAJEUNISSEMENT TOTAL – (i.e. à 46 points) dans une catégorie d'attributs.
4. UN ARTICLE – ajouté immédiatement à l'inventaire des joueurs.

Trois articles: WAND (BAGUETTE), RING (BAGUE) et DAGGER (POIGNARD) – sont requis avant de pouvoir passer à la troisième niveau.

FAMILIARS – affichés automatiquement au début de chaque combat:

CREATURE	EFFET
Chat	Propriétaire ignore STUN (Immobilisation).
Corneille	Propriétaire a toujours une vision MAXIMUM.
Rat	Propriétaire ignore FEAR (Peur).
Grenouille	Propriétaire ignore FORGET (Oublier).

NIVEAU 3

Le joueur doit défaire sept mages dans l'ordre.

Chaque mage a également un familiar. Les attributs d'un mage NE SONT PAS REDUITS par son propre JET DE SORT mais seulement par les dégâts infligés par les sorts du joueur.

Une fois que le joueur a défait un mage, ses attributs, s'ils ne sont pas déjà suffisants, seront augmentés pour égaler ceux de son prochain adversaire.

Les mages dans l'ordre dans lequel ils apparaissent:

WOLF LORD (Loup)
BEAR LORD (Ours)
IMP LORD (Diablotin)
OGRE LORD
GRYPHON LORD (Griffon)
CRYSTAL LORD
DRAGON LORD

LES MONSTERS

TOUCHE:

P – PHYSICAL, S – SPIRITUAL, M – MENTAL

CREATURE	ATTRIBUTS PRINCIPAUX	SORTS	DEGATS DE CONTACT
LOUP-GAROU	P/S MOY	2	MOYEN
SERPENT	P/M BAS	1	MOYEN
SCORPION	P MOY	0	MOYEN
ARAIGNEE GTE	P BAS	1	BAS
TRIFFID	M T.HT	4	T.BAS
YETI	P HT	2	MOYEN
TROLL	P T.HT	6	MOYEN
VAMPIRE	S T.HT	6	T.HAUT
SORCIERE	M HT	10	T.BAS
SINGE	P MOY	0	BAS
SANGSUE GTE	P T.HT	1	MOYEN
CRAPEAU GT	P MOY	1	MOYEN
GUEPE GTE	P T.BAS	0	BAS
LICORNE	M HT	6	HAUT
GUERRIER	P HT	1	MOYEN
SQUELETTE	S MOY	2	HAUT
ESPRIT	S HT	5	HAUT
GLOPMAN	P HT	2	MOYEN
RATMAN	P MOY	2	BAS
EYEBALL	ALL BAS	5	T.BAS
AMAZONE	P/M MOY	1	MOYEN
MINOTAURE	P HT	4	MOYEN
ZOMBI	S MOY	1	HAUT
GORGON	ALL BAS	5	HAUT
FEU ELEMENTAIRE	P T.HT	2	MOYEN
HARPY	P MOY	2	BAS
MILLE-PATTES GT	P MOY	0	T.BAS
CHAUVE-SOURIS GTE	P T.BAS	0	T.BAS
GENIE	M MOY	7	T.BAS
SPHERE	M HT	4	T.BAS
ARMURE	P T.HT	2	MOYEN
MOMMIE	S HT	3	T.HAUT
HOMME INSECTS	P HT	3	MOYEN
NAIN	M T.HT	1	BAS
LUTIN	M MOY	3	BAS
LAMES	M BAS	1	MOYEN
HOMME CRISTAL	P T.HT	5	MOYEN
OURS	P HT	0	MOYEN
LOUP	P BAS	0	BAS
DRAGON	ALL T.HT	7	MOYEN
GRIFFON	P T.HT	4	BAS
OGRE	P T.HT	2	MOYEN
DIABLOTIN DE FEU	P MOY	1	BAS
MAGE	? ???	10	BAS

LES SORTS

TOUCHE:

M – MISSILE, R – ANNEAU DE PROTECTION, I – INSTANT
s – POINTS SPIRITUAL, p – POINTS PHYSICAL, m – POINTS MENTAL

LES SORTS PHYSICAL

IMAGES	NOM	COUT	TYPE	EFFET
	Lent	1p	M	Taux d'objectif lent pour ? secondes.
	Boule de feu	2p	M	-6 physical
	Rafale glacée	2p	M	-6 physical
	Avalanche de rochers	2p	M	-6 physical
	Missile Magique	1p	M	-6 physical
	Crachat	2p	M	-3 physical
ROU	Mur de feu	5p	R	Arrête dégâts de missile PHY mais pas les dégâts de contact PHY. Peut être détruit par avalance de rochers.
BLEU	Mur de glace	5p	R	Arrête tous dégâts PHY. Détruit par Boule de feu.
GRIS	Mur de pierres	5p	R	Arrête tous dégâts PHY. Détruit par rafale glacée.

LES SORTS SPIRITUAL

IMAGES	NOM	COUT	TYPE	EFFET
	Vision lointaine	2s	I	Augmente rayon de vision.
	Aveugle	1s	M	Réduit rayon de vision.
	Peur	1s	M	Retire objectif.
	Mauvais oeil	1s	M	-3 spiritual
	Eclair paradisiaque	1s	M	-3 spiritual
	Protection/ Mal	4s	R	Arrête tous dégâts SPI.

LE SORTS MENTAL

IMAGES	NOM	COUT	TYPE	EFFET
	Voyez Invisible	1m	I	Permet au joueur de voir des adversaires invisibles.
	Invisible	4m	I	Rend le joueur invisible.
	Téléport	1m	I	Joueur: quitte le combat Monstre: re-position
	Volez	6m	I	Permet au joueur de passer l'écran de combat sans dégâts.
	Torture d'Esprit	1m	M	-3 mental
	Immobilise	1m	M	Immobilise objectif pendant ? secondes.
	Neutralisez Magique	6m	M	-6 mental, détruits les anneaux annule 'Slow' sur lanceur.
	Oubliez	3m	M	Adversaire oublie sort (i.e. le sort est perdu).
	Vole un sort	3m	M	Prend le sort affiché de l'adversaire; si empêché par un mirroir, prenez le mirroir. N.B. Le vol de sorts ne peut pas se produire si votre livre de sorts est plein. Le 'Mauvais Oeil' ne peut pas être volé.
	Tour de Volonté	4m	R	Arrête tous sorts mental sauf 'Neutralisez Magique'
	Mirroir	6m	R	Le lanceur de missiles subit les conséquences (détruit par 'Neutralisez Magique')

WIZARD WARZ™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE:

Drücken Sie die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

CBM 64/128 DISKETTE:

Tippen Sie **LOAD"*",8,1** und drücken Sie **RETURN**. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SPECTRUM KASSETTE:

Tippen Sie **LOAD""** und drücken Sie **ENTER**. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

SPECTRUM +3 DISKETTE:

Legen Sie die Diskette ein, schalten Sie den Computer ein und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

AMSTRAD CPC KASSETTE:

Drücken Sie die **CTRL**- und kleine **ENTER**-Tasten. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

AMSTRAD CPC DISKETTE:

Tippen Sie **RUN"DISK** und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

ATARI ST DISKETTE:

Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die Diskette ein und das Spiel lädt und läuft automatisch. Wenn das Spiel beendet ist, setzt die automatisch Startroutine der Diskette ein (boot).

KASSETTENBENUTZER:

Kassettenbenutzer sollen beachten daß Wizard Warz ein Multi-Ladespiel ist, d.h. sobald ein Level geladen hat, müssen Sie den Kassettenrekorder stoppen. Haben Sie einen Level beendet drücken Sie **PLAY** um den nächsten zu laden. Sollten Sie entwieder Level 2 oder Level 3 nicht beendet haben und das Speil wiederholen wollen, spulen Sie die Kassette zurück und drücken **PLAY**. Sie werden dann das Spiel auf Level 1 neu starten.

SPIELGEGENSTAND

Der Spieler fängt als "Junior"-Zauberer mit relativ wenig Macht Oberzauberer zu werden, indem er die größten Zauberer der Welt schlägt.

Wenn ein Monster in der Nähe ist, wird sein Bild auf der rechten Bildshirmseite gezeigt. Das Bild des Spielers auf der linken Seite ist immer sichtbar. Es gibt drei verschiedene Darstellungen des Spielers, die anzeigen, welche Ebene im Spiel erreicht worden ist. Wenn der Spieler mit einem Monster in Ebene eins und drei in Berührung kommt, oder in Ebene zwei ein Monster auswählt, wird anstelle der Karte eine Kampfarena gezeigt. Die Kampfarena zeigt den Spieler und die feindlichen Kobolde und hat Hindernisse in Form von Löchern im gemustserten Spielfeld.

Kampf besteht aus zwei Arten. Die Spieler und Monster schleudern sich Zaubersprüche entgegen (Monster sind ebenfalls dazu in der Lage, Unheil anzurichten, indem sie die Spielerfigur berühren).

Zaubersprüche können die Sicht auf ein Ziel verändern, indem sie Bewegung und Gefecht erschweren, das Ziel beschädigen, Schaden vom Feindangriff verhindern, die feindlichen Zaubersprüche stehlen oder auslöschen und die Bewegungsmöglichkeit des Zieles verändern.

Der Spieler oder das Monster haben eine begrenzte maximale Anzahl an Zaubersprüchen. Während der Spieler fortschreitet, füllt er sein Zauberspruchbuch auf und hat bestimmte Entscheidungen zu fallen, bei denen Zaubersprüche sehr nützlich sind. Das hängt davon ab, wie geschickt das Spiel gespielt wird. Sowohl die Energie des Spielers, als auch die seiner Feinde, wird in drei Feldern durch Bewegung und Zaubersprüche aufgebraucht:

PHY – PHYSISCH, SPI – SEELISCH, MEN – GEISTIG. Während des Spiels kann Energie auf zahlreiche Art wiedererlangt werden, wie z.B. durch Nahrungsaufnahme, Kampfsiege und beim Übergang von einer Kategorie zur nächsten.

EBENE 1

Der Spieler bewegt sich auf einer großen, über den Bildschirm gleitenden Karte, auf der sich sieben Städte und sechs Monster befinden. Jedes Monster stellt einen Schatzwächter dar und jeder Schatz gehört jeweils zu einer Stadt. Wenn der Spieler eine Stadt zum ersten Mal aufsucht, bekommt, er eine Portion Nahrung. Wenn der Spieler einen Schatz der Stadt zurückbringt, zu der er gehört, bekommt er zwei Nahrungsportionen. Wenn er alle sechs Schätze zu den jeweiligen Städten zurückgebracht hat, kann der Spieler zur zweiten Spielebene weitergehen, indem er die siebente Stadt aufsucht.

EBENE 2

Eine Serie von Kämpfen, die entscheiden sollen, ob der Spieler geeignet ist, die sieben Zauberer herauszufordern. Diese Ebene ermöglicht dem Spieler mehr Zaubersprüche zu erlangen, die in den Endkämpfen benötigt werden. Es gibt ungefähr 30 verschiedene Monster auf dieser Ebene, die sehr unterschiedliche Stärken und Verwundbarkeiten haben. Drei der Monster sind jeweils im Besitz eines magischen Gegenstandes, den jeder Zauberer haben muß. Nur wenn diese erlangt worden sind, kann der Spieler zu der dritten und letzten Ebene fortschreiten. Der Spieler kann die Reihenfolge, in der er mit den Monstern kämpft, wählen und so, wie er das Spiel nach und nach erlernt, kann es sein, daßder Spieler sich dazu entscheidet, mit bestimmten

Monstern überhaupt nicht zu kämpfen, wenn seine Strategie und Spielweise den Zauberspruch, den ein Monster ihm als Belohnung für den Sieg gibt, nicht verwendet.

EBENE 3

Diese Ebene läßt den Spieler gegen die Festungen der sieben Zauberer antreten. Der Spieler erforscht den Bau der Zauberburgen und trifft Wesen, die der betreffende Zauberer als Wächter hält. Diese Monster sind für ihn neu und unbekannt. Wenn der Wächter niedergeschlagen worden ist, wird der Spieler schließlich den Zauberer traffen und mit ihm kämpfen. Die Zauberer sind in Reihenfolge ihrer Schwierigkeit angeordnet.

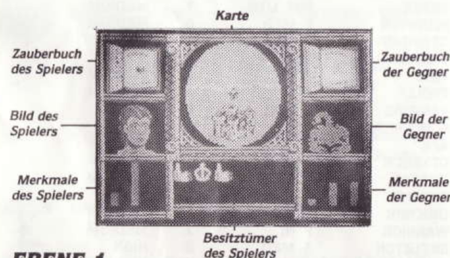
SPIEL KONTROLLEN STEUERUNGEN

JOYSTICK PORT 1
FIRE keys (**FEUER**-Tasten) – Zauberspruch sagen (Sehen Sie dem nächsten Monster in Ebene 2 entgegen, Auswahlphase).

- **S** – Auswahl der Seite des Zauberbuches
- **E** – Nahrungsaufnahme (erreichen Sie max PHY) oder treten Sie von den Lösungsphasen auf Ebene 2 in den Kampf ein.
- **T** – Transferieren Sie MEN zu 2 SPI.
- **X** – Löschen Sie den momentanen Zauberspruch aus (oder nehmen Sie den angezeigten Siegespreis an).
- **V** – Lehnen Sie, wenn angezeigt, den Siegespreis ab.
- **F** – Transferieren Sie 1 SPI zu 2 PHY.

HELP key (**HILFS**-Taste) – zeigt die verfügbaren Optionen an.

BILDSCHIRMENTWURF:



EBENE 1

a. Um Ihre Eroberung zu beginnen *müssen* Sie vier Zaubersprüche wählen. Wenn diese gewählt sind, können Sie beginnen. Verfügbare Zaubersprüche werden auf dem Zauberbuch rechts der Reihe nach angezeigt. Drücken Sie **FEUER**, um den gerade angezeigten Zauberspruch zu erhalten.

Drücken Sie **S**, um Ihr eigenes Zauberbuch auf eine freie Seite zu blättern, bevor Sie eine Auswahl treffen.

Drücken Sie **X**, um einen ungewollten Zauberspruch auszulöschen.

Drücken Sie F, um das Spiel fortzusetzen, wenn der Spieler ... Sprüche ausgewählt hat.

b. Sie befinden sich auf der untersten Landschaft. Sie können die Landschaft erforschen und finden eine Vielzahl an Landscahft-Terraines, sowie Städte und Monster (Monster sind als Figuren dargestellt) vor. Um mit einem Monster zu kämpfen, plazieren Sie sich neben es. Maschieren Sie durch eine Stadt, wenn Sie sie aufsuchen. Wenn Sie mit einem Monster gekämpft und es besiegt haben, werden Sie mit einem Gegenstand belohnt.

Sammeln und geben Sie sechs Gegenstände (CHALICE – KELCH, ORB – REICHSAPFEL, SWORD – SCHWERT, CROWN – KRONE, KEY – SCHLÜSSEL, ERMINE – HERMELINPELZ) der jeweiligen Stadt zurück. Gehen Sie dann zu der Stadt, um sich auf EBENE 2 vorzubereiten.

PHY-Punkte werden gemäß der Rate abgezogen, die von dem Geländetyp, das der Spieler derzeitig besetzt, bestimmt wird.

BESUCH DER STÄDTE

Den Hafen (nicht indentifiziert) aufzusuchen, hat keinen Zweck, bis alle sechs Gegenstände zurückgebracht worden sind. Wenn der Spieler eine Stadt zu ersten Mal ohne einen relevanten Gegenstand aufsucht, bekommt er, anders als beim Hafen, eine Portion Nahrung.

Wenn der Spieler die Stadt mit einem relevanten Gegehstand betritt, bekommt er zwei Portionen Nahrung.

Auf der Karte befinden sich sechs Monster, von denen jedes einen der sechs Gegenstände besitzt.

KAMPF

Solange der Spieler nicht "FLY" sagt, fällt er durch Spalten auf der Gefechtskarte, erleidet PHY-Schaden und gibt den Kampf auf.

Der Spieler wird keinen Berührungsschaden nehmen, aber alle Gegner setzen bei Berührung seinen PHY und/oder SPI in gewissem Ausmaß herab.

Der Spieler stirbt, wenn irgendeines seiner Merkmale auf Null absinkt.

Drücken Sie **FEUER**, um ein neues Spiel zu beginnen.

Die Monster werden getötet, indem irgendeines ihrer drei Merkmale auf Null absinkt. Beachten Sie, daß die meisten Monster den Kampf beginnen, wenn eines oder mehrere ihrer Merkmale bereits auf dem Nullpunkt ist. Dies bedeutet, daß sie in diesen Bereichen gegen Schaden immun sind und daher nicht zu der oben genannten Bedingung gezählt werden.

EBENE 2

N.B. Wenn ein Monster besiegt worden ist, kann es nicht wiederausgewählt werden.

a. AUSWAHLPHASE. Drücken Sie **FEUER**, um die Monster sichten zu können und **E**, um mit ihnen den Kampf zu beginnen.

b. Wenn der Spieler ein Monster tötet, wird er mit einem der folgenden Dinge belohnt:

1. ZAUBERSPRUCH – wsird auf dem rechten Zauberbuch angezeigt. Verwenden Sie **S**, um das Buch auf eine leere Seite oder einen ungewünschten Spruch umzublättern.
   Drücken Sie dann entweder **X**, um den Spruch aufzunehmen – er wird dann auf die derzeitige Seite des Buches kopiert (jeder Spruch, der sich bereits auf der Seite befindet, geht verloren). Oder drücken Sie **V**, um den Spruch abzulehnen, wobei Sie dann einen angemessenen Merkmalsbonus als Ausgleich erhalten.
   N.B. Ein Spruch kann nicht akzeptiert werden, solange das Buch noch auf der gleichen Seite aufgeschlagen ist.
2. KLEINER HILFSGEIST – wird auf dem rechten Zauberbuch angegeben.
   Drücken Sie entweder **X**, ihn anzunehmen (jeder derzeitige Hilfsgeist geht verloren), oder drücken Sie **V**, um ihn abzulehnen. Dafür erhalten Sie einen angemessenen Merkmalsbonus als Ausgleich.
3. VOLLSTÄNDIGE AUFFRISCHUNG – (z.B. bis 46 pts) in einer Merkmalskategorie.
4. EIN GEGENSTAND – wird sofort zum Inventar des Spielers hinzugezählt.

Drei Gegenstände: WAND, RING UND DOLCH – werden verlangt, bevor Sie zu Ebene 3 fortschreiten können.

KLEINE HILFSGEISTER – werden automatisch zu Beginn jedes Kampfes angezeigt:

WESEN	WIRKUNG
Katze	Besitzer ignoriert BETÄUBUNG
Krähe	Besitzer hat jeweils MAXIMALES SEHVERMÖGEN
Ratte	Besitzer ignoriert ANGST
Frosch	Besitzer ignoriert VERGESSEN

EBENE 3

Der Spieler muß sieben Magier der Reihe nach besiegen. Jeder Magier hat ebenfalls einen kleinen Hilfsgeist. Die Merkmale eines Magiers weden nicht durch den Einsatz seiner eigenen Zaubersprüche eingeschränkt, sondern nur, wenn ihm durch die Zaubersprüche des Spielers Schaden zugefügt wird.

Nach dem Sieg über einen Magier, erhöhen sich die Merkmale des Spielers, falls noch noch nicht ausreichend, so daß sie für den nächsten Gegner ausreichen.

MAGIER (in der Reihenfolge ihres Auftretens)

LORD WOLF
LORD BÄR
LORD TEUFEL
LORD MENSCHERFRESSER
LORD GREIF
LORD KRISTALL
LORD DRACHE

MONSTERS

TASTEN:
P – PHYSISCH, S – SEELISCH, M – GEISTIG

WESEN	MERKMALEN	SPRÜCHE	BERUHRUNGSSCHADEN
WERWOLF	P/S MITTEL	2	MITTEL
SCHLANGE	P/M NIEDRIG	1	MITTEL
SKORPION	P MITTEL	0	MITTEL
GT SPINNE	P NIEDRIG	1	NIEDRIG
TRIFFID	M SEHR HOCH	4	SEHR NIEDRIG
YETI	P HOCH	2	MITTEL
TROLL	P SEHR HOCH	6	MITTEL SEHR HOCH
ZAUBERIN	M HOCH	10	SEHR NIEDRIG
AFFE	P MITTEL	0	NIEDRIG
GT BLUTEGEL	P SEHR HOCH	1	MITTEL
GT KRÖTE	P MITTEL	1	MITTEL
GT WESPE	P SEHR NIEDRIG	0	NIEDRIG
EINHORN	M HOCH	6	HOCH
KRIEGER	P HOCH	1	MITTEL
SKELETT	S MITTEL	2	HOCH
GEIST	S HOCH	5	HOCH
GLOPMAN	P HOCH	2	MITTEL
RATTEMENSCH	P MITTEL	2	NIEDRIG
AUGAPFEL	ALLE NIEDRIG	5	SEHR NIEDRIG
AMAZONE	P/M MITTEL	1	MITTEL
MINOTAURUS	P HOCH	4	MITTEL
ZOMBIE	S MITTEL	1	HOCH
MEDUSE	ALLE NIEDRIG	5	HOCH
ELEMENTARES FEUER	P SEHR HOCH	2	MITTEL
HARPYIE	P MITTEL	2	NIEDRIG
GT TAUSENDFÜSSLER	P MITTEL	0	SEHR NIEDRIG
GT FLEDERMAUS	P SEHR NIEDRIG	0	SEHR NIEDRIG
DIERST FAHRER GEIST	M MITTEL	7	SEHR NIEDRIG
SPHÄRE	M HOCH	4	SEHR NIEDRIG
RÜSTUNG	P SEHR HOCH	2	MITTEL
MUMIE	S HOCH	3	SEHR HOCH
INSEKT MENSCH	P HOCH	3	MITTEL
ZWERG	M SEHR HOCH	1	NIEDRIG
ELFE	M MITTEL	3	NIEDRIG
KETIGES	M NIEDRIG	1	MITTEL
KRISTALLMENSCH	P SEHR HOCH	5	MITTEL
BAR	P HOCH	0	MITTEL
WOLF	P NIEDRIG	0	NIEDRIG
DRACHE	ALLE SEHR HOCH	7	MITTEL
GREIF	P SEHR HOCH	4	NIEDRIG
MENSCHENFRESSER	P SEHR HOCH	2	MITTEL
TEUFEL DES MEUIRS	P MITTEL	1	NIEDRIG
MAGIER	? ???	10	NIEDRIG

SPRÜCHE

TASTEN:
M – WURFGESCHOß, R – SCHUTZRING, I – AUGENBLICK
s – SEELISCHE PUNKTE, p – PHYSISCHE PUNKTE, m – GEISTIGE PUNKTE

PHYSISCHE ZAUBERSPRÜCHE

BILD	NAME	COST	TYPE	WIRKUNG
	Langsam	1p	M	Verlangsamt die Zielgeschwindigkeit für ? Sekunden
	Feuerball	2p	M	-6 physisch
	Eisiger Windstoß	2p	M	-6 physisch
	Steinschlag	2p	M	-6 physisch
	Magisches Wurfgeschoß	1p	M	-6 physisch
	Spieß	2p	M	-3 physisch
ROT	Feuerwand	5p	R	Verhindert PHY-Wurfgeschoßschaden, jedoch nicht PHY-Berührungsschaden. Kann durch Stainschlag zerstört werden, beschädigt -3 PHY bei Berührung.
BLAU	Eiswand	5p	R	Verhindert jeglichen PHY-Schaden. Kann durch den Feuerball zerstört werden.
GRAU	Steinwand	5p	R	Verhindert jeglichen PHY-Schaden, kann durch den eisigen Windstoß zerstört werden.

SEELISCHE ZAUBERSPRÜCHER

BILD	NAME	COST	TYPE	WIRKUNG
	Weite Sicht	2s	I	Erhöht den Sehradius
	Blind	1s	M	Vermindert den Sehradius
	Angst	1s	M	Zieht das Ziel zurück
	Böses Auge	1s	M	-3 seelisch
	Himmlischer Blitzschlag	1s	M	-3 seelisch
	Schutz/Böses	4s	R	Verhindert jeglichen SPI-Schaden

GEISTIGE ZAUBERSPRÜCHES

BILD	NAME	COST	TYPE	WIRKUNG
	Unsichtbares Sehen	1m	I	Befähigt den Spieler unsichtbar Widersacher zu sehen
	Unsichtbar	4m	I	Macht den Spieler unsichtbar
	Teleport	1m	I	Spieler: Verläßt Kampf/ Monster: Neupostierung
	Fliegen	6m	I	Ermöglicht dem Spieler die Löcher auf dem Kampffeld...
	Geistesfolter	1m	M	-3 geistig
	Betäubung	1m	M	Macht das Ziel für ? Sekunden unbweglich
	Magieneutralisierung	6m	M	-6 geistig, zerstört Ringe, streicht "Slow" auf dem Berechner
	Vergessen	3m	M	Gegner vergißt den Zauberspruch (der Spruch geht verloren)
	Zauberspruch Stehlen	3m	M	Erlangt den angezeigten Zauberspruch des Gegners; durch einen Spiegel abgewehrt, erhält er den Spiegel. NB Der Spruch wirkt nicht, wenn Ihr Zauberbuch voll ist. "Böses Auge" kann nicht gestohlen werden.
	Turm des Willens	4m	R	Wehrt sämtliche geistigen Sprüche, außer, "Magieneutralisierung", ab.
	Spiegel	6m	R	Berechner der ankommenden Sprüche beeinträchtigt das Ergebnis (von der "Neutralisierungsmagie" zerstörbar).